SUPLEMENTO DE VIDEOJUEGOS, MANGA Y ANIME JAPONES DE LA REVISTA SUPERJUEGOS

JAPANMANIA

Nº 11 • MARZO 1997

MADE IN JAPAN
鳥坂田博信堀雄



• PLAYSTATION

FINAL FANTASY VII
Primer contacto con este fabuloso RPG, que vió la luz en Japón el pasado 31 de enero.

WELCOME HOUSE 2
TOGE MAX
REAL BOUT

• SATURN



KING OF FIGHTERS '96
Idéntica a la recreativa original, aquí está lo último de SNK para los 32 bits de Sega.

FUNKY HEAD BOXERS
TERRA PHANTASTICA

MANGAZONE
鳥坂田博信堀雄

• PLAYSTATION

SAILOR MOON S•U•P•E•R•S
El cómic de Naoko Takeuchi sigue siendo fuente inagotable de juegos de lucha.

SUPERMANGA
鳥坂田博信堀雄

• PAPELES AMARILLOS



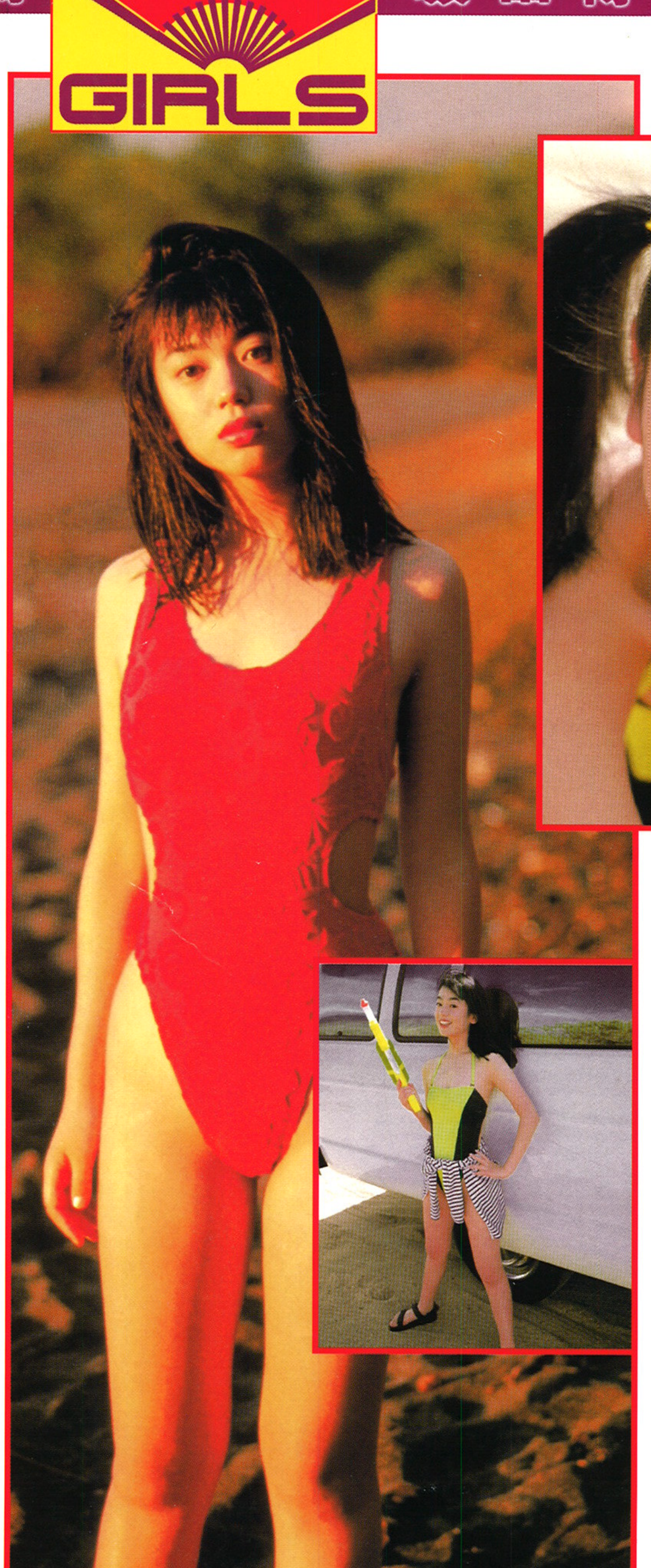
• FORTUNE QUEST
• RANMA 1/2
• DRAGON BALL Z
• STREET FIGHTER

¡7 SEXY NIPPON GIRLS!
EXCLUSIVAS PARA JAPANMANIA

• MANGAKA •
Octava entrega del juego de cartas coleccionables.

博 坂田博信堀雄鳥坂

NIPON GIRLS



鳥坂田博信堀雄

MEKO MOTOHOI

"LA NUEVA MODA CULINARIA NO ES DEMASIADO COMODA"

En Japón, cuna de tantas innovaciones, los diseñadores de moda acaban de lanzar una línea con la comida como protagonista. Moko, en la foto grande con un bañador confeccionado a base de «Pisto Manchego sin huevos», cree que esta aventura va a tener mucho éxito. En la sesion varios bañistas, armados con barras, la persiguieron hasta catarla sin recato.

鳥坂田博信堀雄

SUMARIO



YELLOW FLASHES — 4

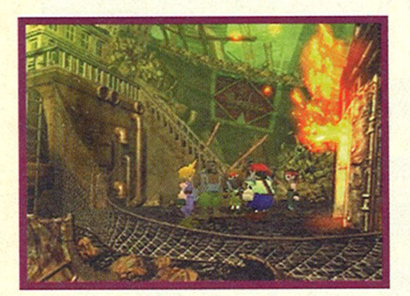
El apolíneo Nemesis y Doc «la chicharra nefrítica» nos muestran las últimas novedades del mercado nipón en cuanto a arcades de lucha se refiere: ART OF FIGHTING 3, TOSHINDEN 3, SAMURAI SHODOWN IV: AMAKUSA´S REVENGE y lo último de Zoom para PlayStation, LUROU NI KENSHIN.

MADE IN JAPAN — 6

6 PLAYSTATION

FINAL FANTASY VII

The Elf os presenta el más fantástico y maravilloso RPG jamás creado para un sistema doméstico.



10 SATURN

FUNKY HEAD BOXERS

«The Puñeteer» presenta la adaptación de una de las coin-op más «descaradas».

TERRA PHANTASTICA — 11

GALS PANIC SS — 12

14 PLAYSTATION

WELCOME HOUSE 2

Aquí está la secuela de uno de los títulos más sorprentes del pasado año para la consola de Sony.

16 SATURN

VATLVA

17 PLAYSTATION

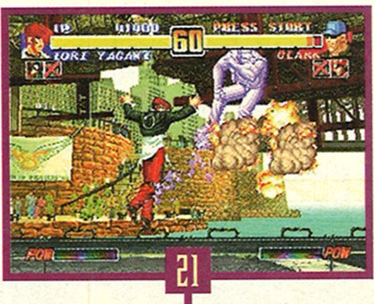
TOGE MAX

De Lúcar «el nazareno oval» y Atlus nos presentan la adaptación mejorada para *PSX* del clásico de Saturn, KING THE SPIRITS. ¡A correr, madre!

20 PLAYSTATION

REAL BOUT

Primera conversión de SNK fiel a la recreativa para PSX que nos presenta Doc, «el salchicho bífido».



21 SATURN

KING OF FIGHTERS '96



MANGA ZONE — 22

Una vez más, las chicas guerreras de Naoko Takeuchi son las estrellas del mes, más concretamente con su último título para Saturn: SAILOR MOON SUPER S.



SUPER MANGA — 24

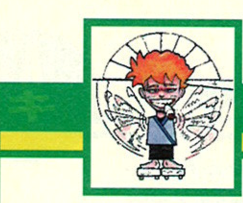
Fortune Quest, Ranma 1/2, Dragon Ball Z y Teatro Manga son nuestros protagonistas en lo tocante al papel impreso dentro de la sección PAPELES AMARILLOS. Y ya en vídeo, y también dentro de esta sección, Street Fighter e Hiroshima son las principales reseñas.





■ **NOTA DE LA REDACCION** ■ En este suplemento vas a leer algunos términos japoneses que, probablemente, son nuevos para tí. Aquí tienes su significado:
ANIME: Animación japonesa. **CHARA:** Personaje. **MANGA:** Cómic japonés. **MECHA:** Un objeto mecánico, como un robot, un vehículo, un arma...
OTAKU: Aficionado al manga y el anime. **OVA:** Una película de animación realizada específicamente para ser editada en vídeo.

Director: **Marcos García** Coordinador SUPERMANGA: **Jesús Manuel Montané** Diseño: **Tomás Javier Pérez Rosado** Edición: **J. L. del Carpio**
Han colaborado en este número: **Bruno Sol, J. Bautista, J. L. del Carpio, Raul Montón, Pau Blanes, Pol Roca, J. M. Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Profesor A. Wanamaker, Arnau García Pérez** ("Lokotaku" y "Mangaka") y **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32
Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPERJUEGOS y no se puede adquirir por separado



LOKOTAKU





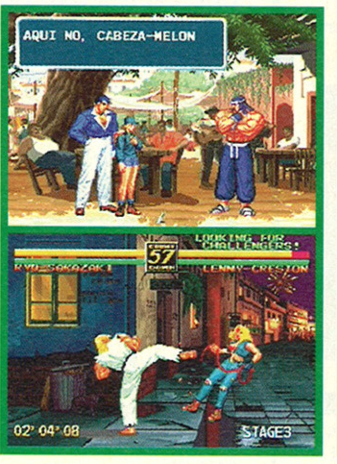




A LA TERCERA VA LA VENCIDA.

Tras el pequeño fiasco que supuso TOSHINDEN 2 (lo que motivó a sus creadores a sacar posteriorementе en **Japón** una versión retocada y mejorada llamada TOSHINDEN 2 PLUS), la saga de arcades de lucha de corte poligonal de **Takara** y **Tamsoft** llega a su tercera entrega en ***PlayStation***. Con 28 luchadores para seleccionar (14 de ellos ocultos en un principio) y fuertes influencias de FIGHTING VIPERS (al igual que en éste todos los escenarios están cerrados por paredes y vallas), lo más destacado de **TOSHINDEN 3** ha sido las mejoras en los *combos* y magias de los protagonistas. Esto va en beneficio de la jugabilidad, muy superior a la de los anteriores TOSHINDEN (sobre todo al segundo), haciendo de éste el mejor episodio de la saga hasta el momento. Aunque todavía se desconocen fechas y planes de lanzamiento del juego en **Europa**, estamos seguros que llegará a **España** en breve.

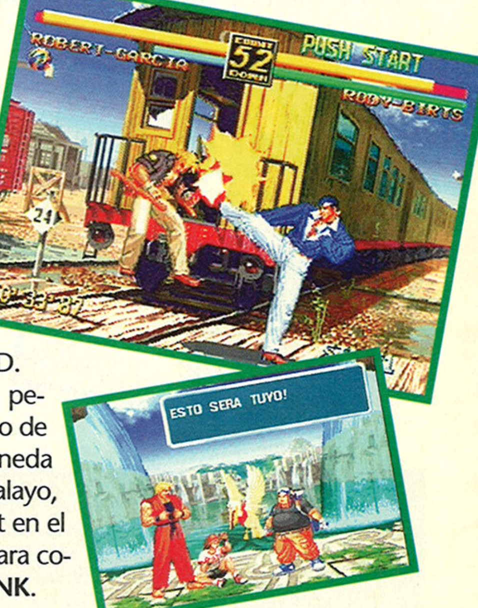






SNK Y EL ARTE DE LA LUCHA.

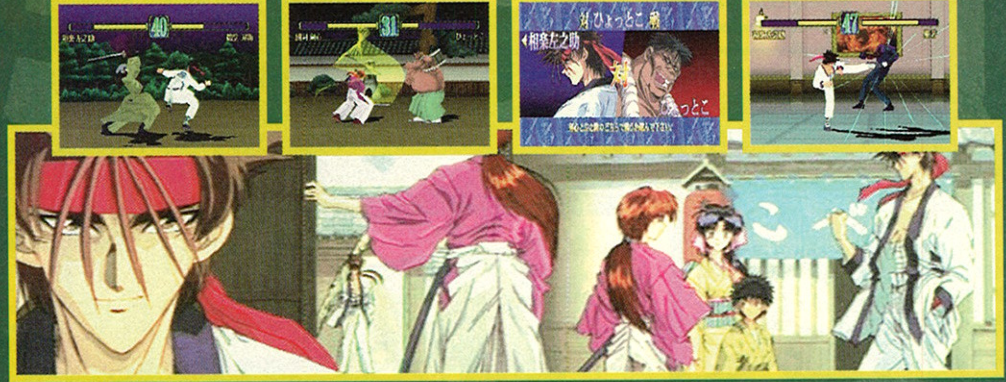
Tras formar parte del elenco de los distintos episodios de KING OF FIGHTERS, Robert Garcia y Ryo Sakazaki retoman la saga ART OF FIGHTING, después de un paréntesis de casi tres años respecto a la anterior entrega. Lanzado al mercado japonés en un *pack* especial denominado ***Art Of Fighting Maniac Collection***, **THE PATH OF THE WARRIOR: ART OF FIGHTING 3**, es el primer juego de ***Neo Geo*** en utililizar la tecnología *Motion Capture,* lo que se traduce en las mejores animaciones jamás vistas en lucha 2D. El *pack* incluye además pegatinas, un precioso libro de ilustraciones y una moneda de auténtico bronce malayo, como la que usa Robert en el juego. Toda una joya para coleccionistas y fans de **SNK**.



YELLOW FLASHES



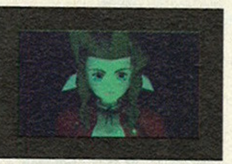
LO NUEVO DE ZOOM. Bajo el exótico nombre de **LUROU NI KENSHIN** se oculta ni más ni menos que la última producción de **Zoom** (los creadores del sensacional ZERO DIVIDE) para ***PlayStation***. Producido bajo el sello de **Sony Computer Entertainment**, este nuevo arcade de lucha de corte poligonal sorprende no sólo por las excelentes y suaves animaciones de los luchadores, sino por sus excelentes e innumerables secuencias de introducción, producto una vez más del modo *Playback* de la máquina de **Sony**. Un título curioso pero de dudosa exportación, aunque tal y como está el mercado, seguro que acabamos por verlo en **Europa**.



LA SOMBRA DEL SAMURAI ES ALARGADA. Aunque sin sacar un *pack* especial como el de AOF (no hubiera estado mal regalar una daga para ejecutar *Harakiris*), otra saga emblemática de **SNK** regresa también a ***Neo Geo***. **SAMURAI SHODOWN IV: AMAKUSA´S REVENGE** incluye la respetable cifra de 17 luchadores (con el regreso de Charlotte y Yubei, ausentes en la anterior entrega), dos modos historia diferentes (uno de ellos pensado para ahorrar innecesarios accesos a la tortuguesca unidad de simple velocidad de ***NG CD***) y dos nuevos personajes: los hermanos Kazuki y Sogetsu Kazama. Lo más destacable es que al fin se han incluido *combos* (¡y de que manera!). Seguro que muy pronto lo vemos en ***Saturn*** y ***PSX***.

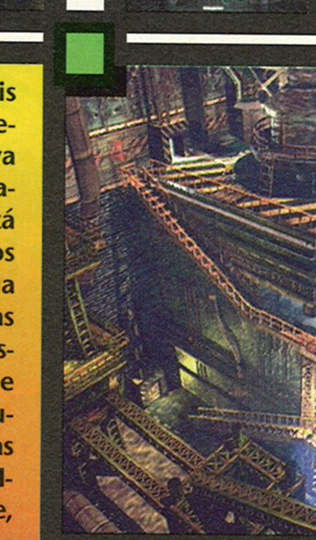


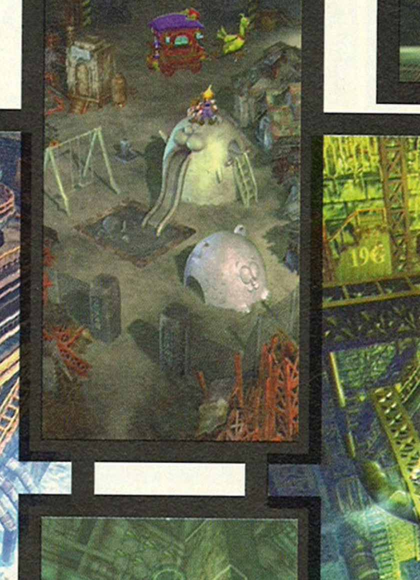


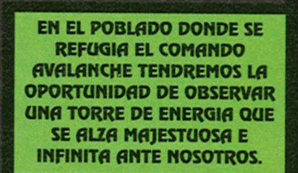




FINAL FANTASY VII ya esta aquí, en mis manos, temblorosas y conscientes del tesoro que sostienen, la más preciada joya que un amante de los *RPG* pueda soñar jamás. Sólo hay un pequeño problema, está en japonés y todavía tardaremos muchos meses en verlo traducido. Mientras llega ese sagrado momento, quiero transmitiros las primeras impresiones del mejor *RPG* creado hasta la fecha, del mejor juego de ***PlayStation*** que he visto jamás y de los gráficos más espectaculares que hayáis podido imaginar. Estas páginas son tan sólo un pequeño avance gráfico de **FINAL FANTASY VII** y, aunque parezca increíble,





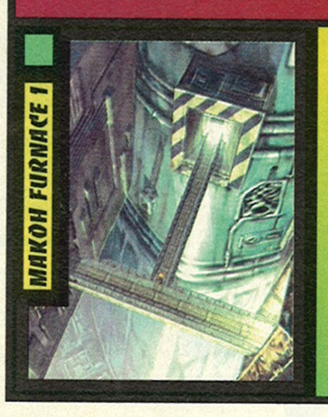


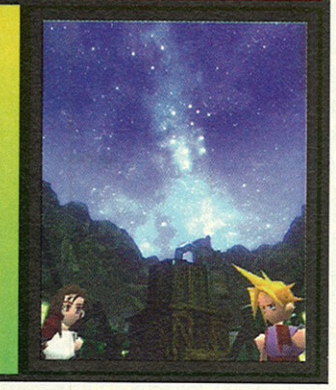
EN EL POBLADO DONDE SE REFUGIA EL COMANDO AVALANCHE TENDREMOS LA OPORTUNIDAD DE OBSERVAR UNA TORRE DE ENERGIA QUE SE ALZA MAJESTUOSA E INFINITA ANTE NOSOTROS.

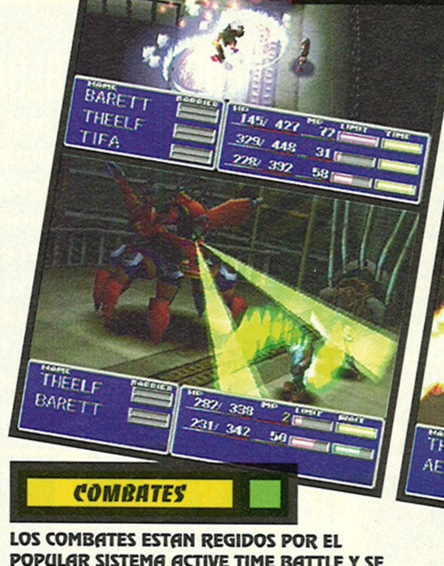


TODOS LOS QUE FORMARON PARTE DEL MITICO STAFF DE LA SAGA FINAL FANTASY SE ENCUENTRAN EN LOS CREDITOS DE LA SEPTIMA ENTREGA, INCLUIDO EL GENIAL COMPOSITOR NOBUO UEMATSU QUE HA PROGRAMADO CIENTOS DE MELODIAS PARA FFVII.

MAKOH FURNACE 1







COMBATES

LOS COMBATES ESTAN REGIDOS POR EL POPULAR SISTEMA ACTIVE TIME BATTLE Y SE INCORPORA UNA NUEVA BARRA DE ENERGIA PARA LOS FULMINANTES LIMIT ATTACKS.



FINAL FANTASY VII



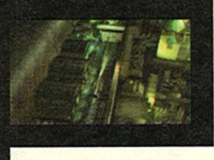




がたなの CD ROM

PLAYSTATION

SQUARE





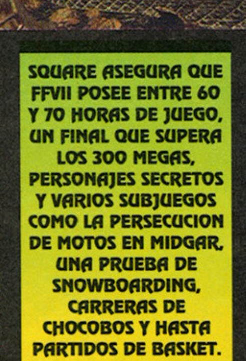


todas estas espléndidas imágenes surcarán ante tus atónitos ojos en las tres primeras horas de juego. En próximos números os seguiré contando y mostrando las excelencias de la obra maestra de **Square**. Comenzaremos por las escalofriantes cifras. **FFVII** debutó el 31 de Enero en **Japón**, y en tan sólo tres días ha vendido más de dos millones de unidades. En **Estados Unidos** verá la luz el próximo 7 de Septiembre y se espera una acogida similar. Lo que más sorprende a primera vista en **FINAL FANTASY VII** es la asombrosa e incomparable calidad de sus gráficos, que ocupan la totalidad de los tres CD y que combinan secuencias animadas y escena-









SQUARE ASEGURA QUE FFVII POSEE ENTRE 60 Y 70 HORAS DE JUEGO, UN FINAL QUE SUPERA LOS 300 MEGAS, PERSONAJES SECRETOS Y VARIOS SUBJUEGOS COMO LA PERSECUCION DE MOTOS EN MIDGAR, UNA PRUEBA DE SNOWBOARDING, CARRERAS DE CHOCOBOS Y HASTA PARTIDOS DE BASKET.



SHIN-RA

HUIDA DE MIDGAR











rios renderizados con una soltura casi insultante, realizando *travellings, zooms* y otras diabluras visuales de una manera continua y sin molestas interrupciones. Cuando abandonemos la ciudad de Midgar y accedamos al mapa general del juego, estos bellos escenarios estáticos darán paso a mapeados vectoriales inmensos en los que podremos rotar bosques, poblados y montañas a nuestro antojo. Pero eso es otra historia y tendrá que ser contada más adelante. De momento, aquí tenéis una pequeña muestra del mejor *RPG* creado hasta la fecha. La magia de **Square** habita en el interior de ***PlayStation***.

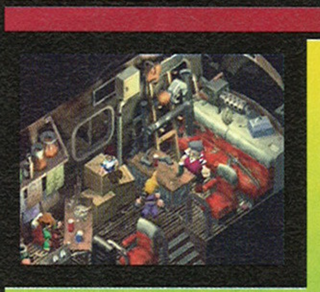
THE ELF



CLOUD Y AERITH



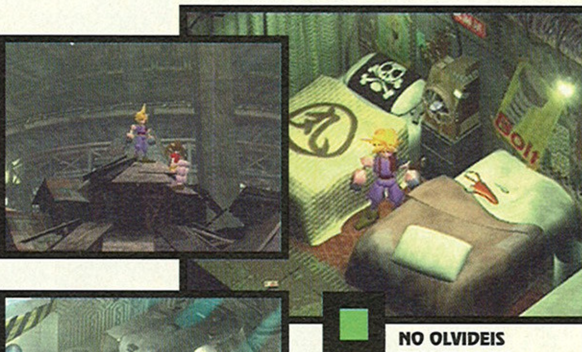
PARA AUMENTAR LA POTENCIA DE NUESTRAS ARMAS Y ACCEDER A NUEVAS Y MAS POTENTES MAGIAS TENDREMOS QUE CONSEGUIR Y COMBINAR PARTICULAS DE MATERIA. ESTA MATERIA ENCIERRA EN SU INTERIOR LA VIDA Y LA ENERGIA DEL PLANETA.





TIENDAS

LAS NUMEROSAS TIENDAS QUE ENCONTRAREIS EN FINAL FANTASY VII ESTAN ESPECIALIZADAS EN TODO TIPO DE ITEMS. DESDE LAS CLASICAS POCIONES PARA RECUPERAR ENERGIAS, ANTIDOTOS Y BREBAJES RESUCITADORES HASTA LAS PRECIADAS PARTICULAS DE MATERIA, ARMAS, ARMADURAS Y ACCESORIOS ESPECIALES. NO OS OLVIDEIS LLEVAR GENEROSAS CANTIDADES DE DINERO.





DESCANSO

NO OLVIDEIS TOMAROS UN PEQUEÑO DESCANSO PARA RECUPERAR VUESTRA ENERGIA Y PUNTOS DE MAGIA. EN FFVII INCLUSO ESTAS ESCENAS TAN COMUNES EN UN RPG ALCANZAN UNA BELLEZA PLASTICA SIN PRECEDENTES.



FINAL FANTASY VII

博信堀雄鳥坂田博 坂

NIPON GIRLS

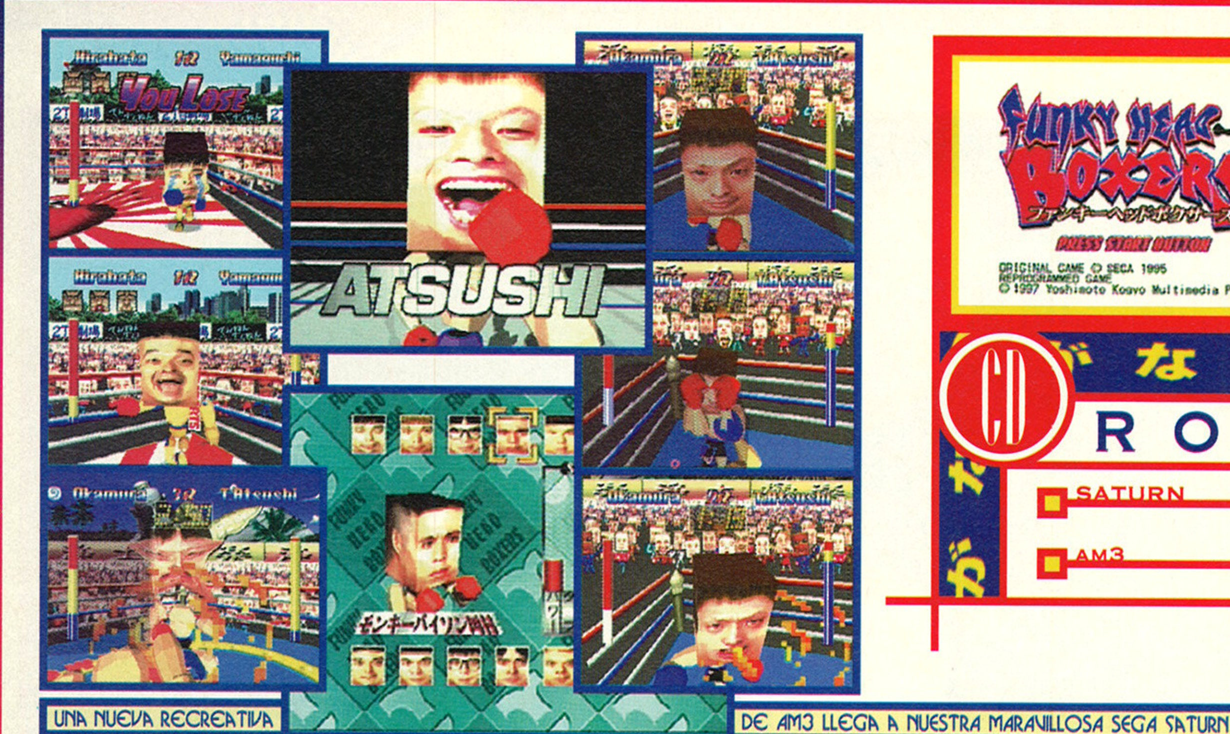


鳥坂田博信堀雄

YUKIKO SEYKO

"BOBBY ROBSON ME SACA LA LENGUA CADA DOS POR TRES"

Tan aficionada al fútbol como R. Dreamer a la jardinería, y más del Barça que Joan Gaspar, Yukiko no termina de comprender porqué el actual entrenador del Barça insiste en sus gestos burlescos hacia ella. Yuki cree que Robson le saca la lengua desde aquel día que no dejó pasar al mister a los vertuarios (foto de arriba) porque estaban duchándose las animadoras.





CD ROM

SATURN

AM3

UNA NUEVA RECREATIVA DE AM3 LLEGA A NUESTRA MARAVILLOSA SEGA SATURN

A veces hay grandes juegos que no llegan a sobrepasar las fronteras del lejano Oriente. Este es el caso de **FUNKY HEAD BOXERS**, una recreativa de **Sega** con un par de años de antiguedad, pero que hasta ahora no se han decidido a convertir. La máquina no es ninguna maravilla técnicamente y es posible que sea uno de los primeros juegos programados para ***Model 2***, pero su simpatía y gracia hacen que tenga un encanto especial. Estamos ante un arcade pugilístico bastante similar al mítico PUNCHOUT aunque con distintas vistas y la posibilidad de ejecutar magias. Hemos dicho que éste es un juego con mucha simpatía, y queda demostrada sólo con ver las pantallas. En ellas podéis ver los cabezones que tienen los boxeadores. La gracia de estos cabezones es la capacidad que tienen de cambiar de cara dependiendo de lo que suceda en el ring, y así veremos como se burlan de nosotros después de propinarnos un puñetazo o como nos sacan la lengua para picarnos. La galería de caras y gestos se hace interminable, y logrará que se nos escape más de una sonrisa con ellas, porque la pinta de los púgiles es tan lamentable que no podremos dejar de reirnos. ¿Llegará este genial juego a nuestro país? Mucho nos tememos que no lo hará.

THE PUNISHER

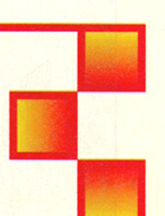




EL SENTIDO DEL HUMOR CON QUE NOS DELEITARA ESTE DIVERTIDO COMPACTO SOBREPASA LOS LIMITES DE LO IMAGINABLE

FUNKY HEAD BOXERS





Siguiendo la tradición de títulos como SHINING FORCE, **Sega** nos brinda la oportunidad de disfrutar con **TERRA PHANTASTICA**, un entretenido *Battle-RPG* diseñado por **Yamada Akihiro**, autor de los comics de RECORD OF THE LODOSS WAR aparecidos en la DENGEKI SUPER FAMICOM MAGAZINE. Este dibujante, con un estilo barroco que poco tiene que ver con los dibujos habituales en **Japón**, también ha sido el autor de las ilustraciones y la totalidad de los gráficos del juego. En cuanto a la mecanica de éste, no es nada que no hayamos visto antes, y se trata del típico juego de batallitas en el que controlaremos a un número variable de personajes que moveremos por turnos. Como si de un juego de tablero se tratara, una vez nos hallemos ante nuestros enemigos pasaremos a la segunda fase, la de la batalla directa, en la que podremos seleccionar las magias y tácticas de ataque. En este apartado es donde estriba la diferencia con los otros juegos, ya que cada personaje dispone de un número de soldados, por lo que los ataques se realizaran con todo un ejercito de valientes caballeros.

THE PUNISHER



EL ARTE DE YAMADA AKIHIRO QUEDA PLASMADO EN TODOS LOS GRAFICOS DE ESTE DIVERTIDO JUEGO DE BATALLAS









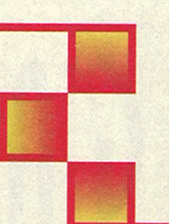












TERRA PHANTASTICA

SEGA SATURN

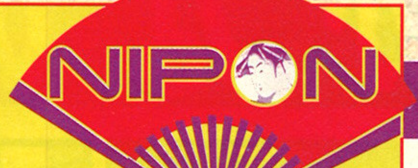


Quien más, quien menos, todos hemos echado una partidilla en los recreativos a **GALS PANIC**, la célebre máquina de **Kaneko**, en la que hay que descubrir la foto de una bella oriental confeccionando cuadrados con una nave. Pues bien, este clásico acaba de ver la luz en ***Saturn***, aunque eso sí, con ligeras modificaciones. La más importante, la sustitución de mozas en cueros por castos dibujos de excelente factura. Programado por **Mycom**, incluye como novedad un modo de dos jugadores.

NEMESIS

GALS PANIC SS

博信堀雄鳥坂田博 坂





鳥坂田博信堀雄



"LA SANGRIA ME PONE DE LO MAS TONTA Y MODOSA"

Pese a las advertencias del Doctor Coll-Ocón, Kyoko sigue dándole fuerte a la sangría de pomelo agrio libanés. Para los no muy duchos en la materia, un vaso de esta bebida tiene casi más alcóhol que un Consejo de Ministros Solteros. En las fotos podéis ver los efectos que podrucen un par de sorbos. En pleno Enero y con diez grados bajo cero, la moza se dió este baño.













CD ROM
- PLAYSTATION
- GUST CO. LTD.



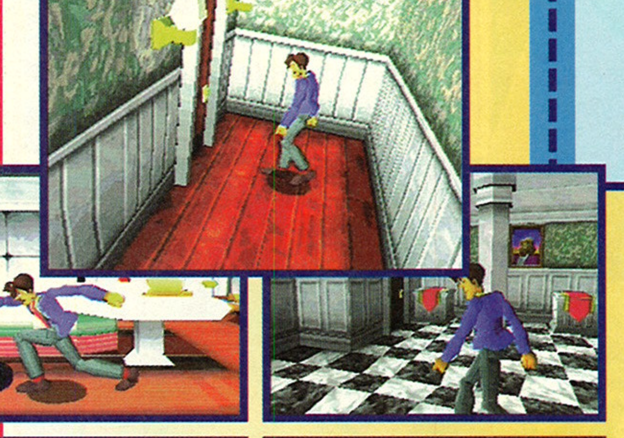
Aunque finalmente no traspasó las fronteras de **Japón**, WELCOME HOUSE fue uno de los títulos más originales y sorprendentes del pasado año para ***PlayStation***. En plena fiebre RESIDENT EVIL, **Gust. Co. Ltd.** se atrevió a trasladar la misma mecánica al terreno del humor, más concretamente en las continuas tropelías sufridas por el pobre Keaton a cargo de su bromista tío Parkinson. Ahora nos llega su secuela, con aún más humor, explosiones, y risas enlatadas, en lo que la propia **Gust** ha denominado *Polygon Cartoon*. Simplemente es una aventura como lo fue en su día ALONE IN THE DARK, con la diferencia de que aquí explotan los teléfonos, caen las lámparas y las tazas de w.c dan paso a habitaciones secretas. Como su antedecesor, es improbable que **WELCOME HOUSE 2** llegue a Occidente, pero con lo loco que está el mercado, nunca se sabe.

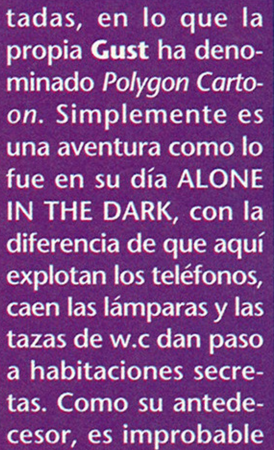
NEMESIS

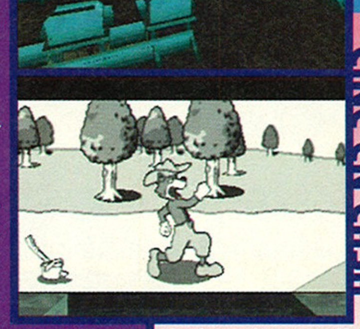














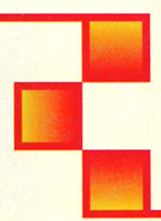


CINE EN CASA

En los sótanos, Keaton podrá disfrutar con los cortos de Anex, el lobo hambriento. Unos dibujos animados patéticos.

WELCOME HOUSE 2











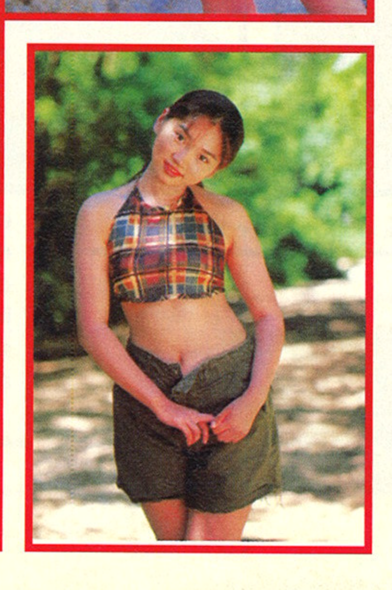
坂

鳥坂田博信堀雄

MIKA KOENLALEHE

"THE ELF ME PROMETIO UN PASEO ES SU PORSCHE"





Sabíamos que hechos como el noviazgo de The Punisher iba a provocar que la gente creyera cualquier cosa. Así, Mika, la joven de las fotos, se ha tragado que The Elf, alias Crush Dummies men, la sacaría a pasear con su nuevo Porsche Boxster recién importado de Alemania. Por su bien y el de miles de conductores, deseamos que tan peligroso hecho no se produzca.



Los aficionados a las grandes batallas podrán disfrutar de lo lindo con este modo de ocho jugadores simultáneos.

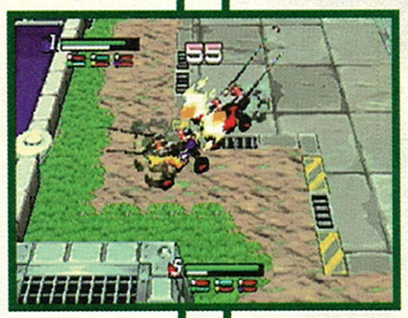


CD ROM
- SATURN
- JVC/ANCIENT

Aunque todos esperamos que algún día se decidan a realizar una versión para ***Saturn*** de su famoso STREETS OF RAGE, cada juego que **Ancient** realiza se convierte en todo un espectáculo. Ahora, muy lejos de su anterior trabajo, nos proponen una batalla a muerte entre poderosos vehículos en una guerra llamada **VATLVA**. EL concepto del juego es bastante simple, y lo único que deberemos realizar en él es eliminar a los vehículos contrarios. Para ello dispondremos de un buen arsenal de armas, y un tiempo limitado para vencer a nuestro oponente. Aunque el concepto del juego es bastante rudimentario y primitivo, os podemos asegurar que será muy divertido controlar a nuestro coche. El método de control del vehículo cambiará radicalmente dependiendo de éste, ya que no controlaremos igual un tanque que un bólido, puesto que aparte de la velocidad, en el tanque podremos mover la torreta. Las vistas del juego cambian dependiendo donde nos encontremos, así la vista será más cercana cuando estemos tocando a nuestro enemigo. Vale la pena escuchar la banda sonora de este juego, espectacular y marchosisima, ¿Será del grandioso **Yuzo Koshiro**?

THE PUNISHER

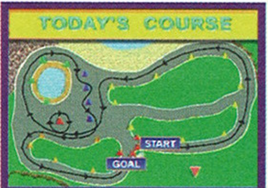




MODO HISTORIA

VATLVA

SEGA SATURN







2 JUGADORES




PLAYSTATION

ATLUS



SELECCION



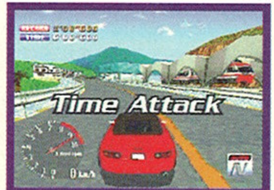

AUTOMOVIL



Con **TOGE MAX** **Atlus** vuelve a hacer una nueva incursión en el mundo del motor y lo hace con unos argumentos muy parecidos a los que utilizó en KING THE SPIRITS de ***Saturn***. Por suerte, el tiempo trascurrido entre ambos programas ha permitido que **TOGE MAX** solucione muchas de las carencias de aquel divertido título y, en muchas cuestiones, entre ellos media un abismo. **TOGE MAX** para ***PlayStation*** es un juego de coches al estilo RIDGE RACER (aunque técnicamente muy inferior) pero con los derrapes como protagonistas, con muchos vehículos a elegir desde el principio, circuitos enormes con curvas casi imposibles y desniveles tremendos y más modos de juego que cualquier otro programa del género. Mención aparte merecen el modo historia que es un gigantesco *versus* contra personajes de la máquina y las *gymkanas* o pruebas de habilidad que podremos crear también a nuestro gusto. Pero lo más llamativo de **TOGE MAX** es la excelente modalidad de dos jugadores simultáneos a pantalla partida (horizontal y vertical) por su velocidad, calidad gráfica e impecable técnica de *zoom* en la opción de pantalla vertical.

DE LUCAR







HISTORIA

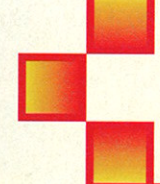


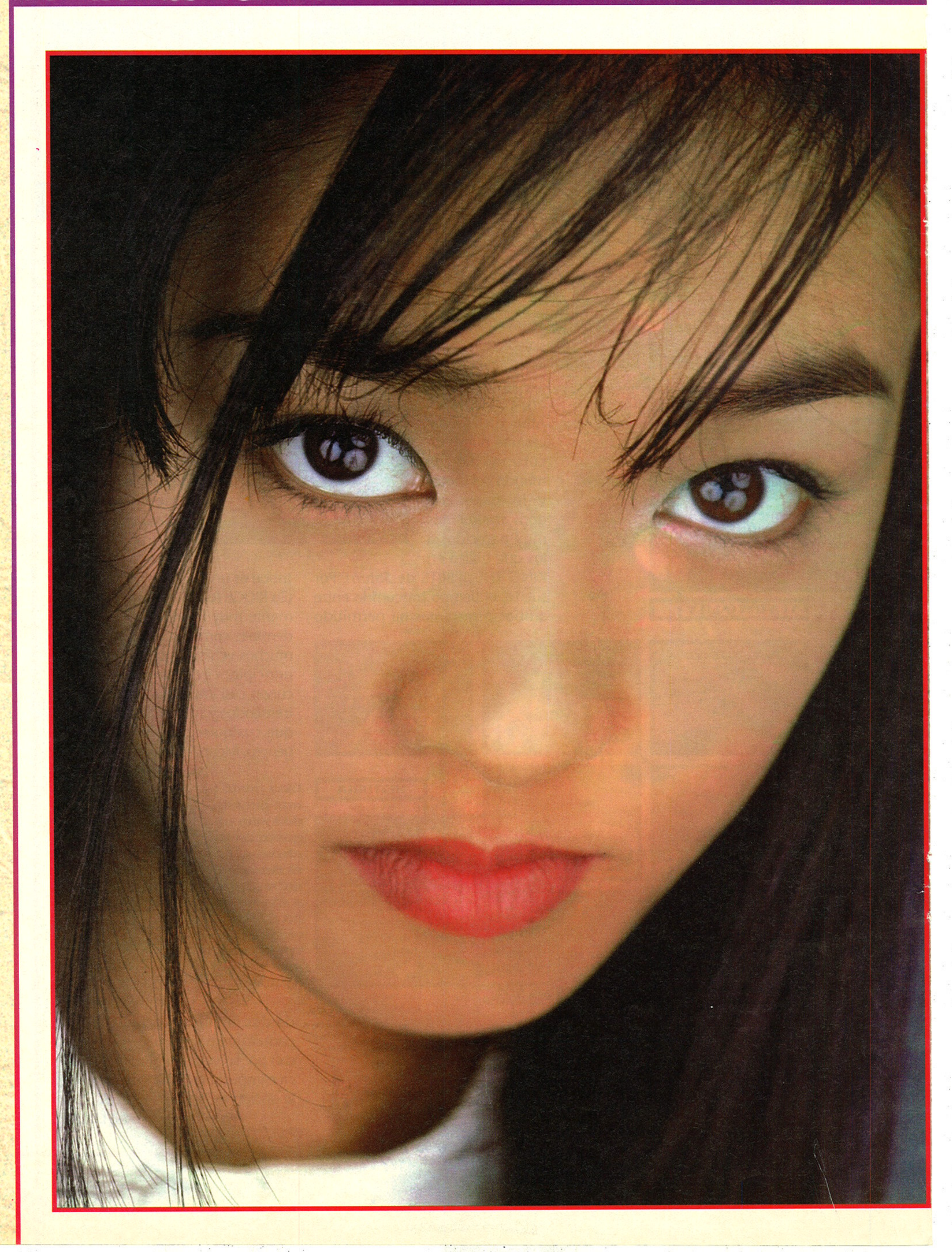
Este modo es una genialidad muy al gusto de los nipones. En él deberéis enfrentaros a rivales en un clásico versus contra la Cpu y a pruebas de habilidad.

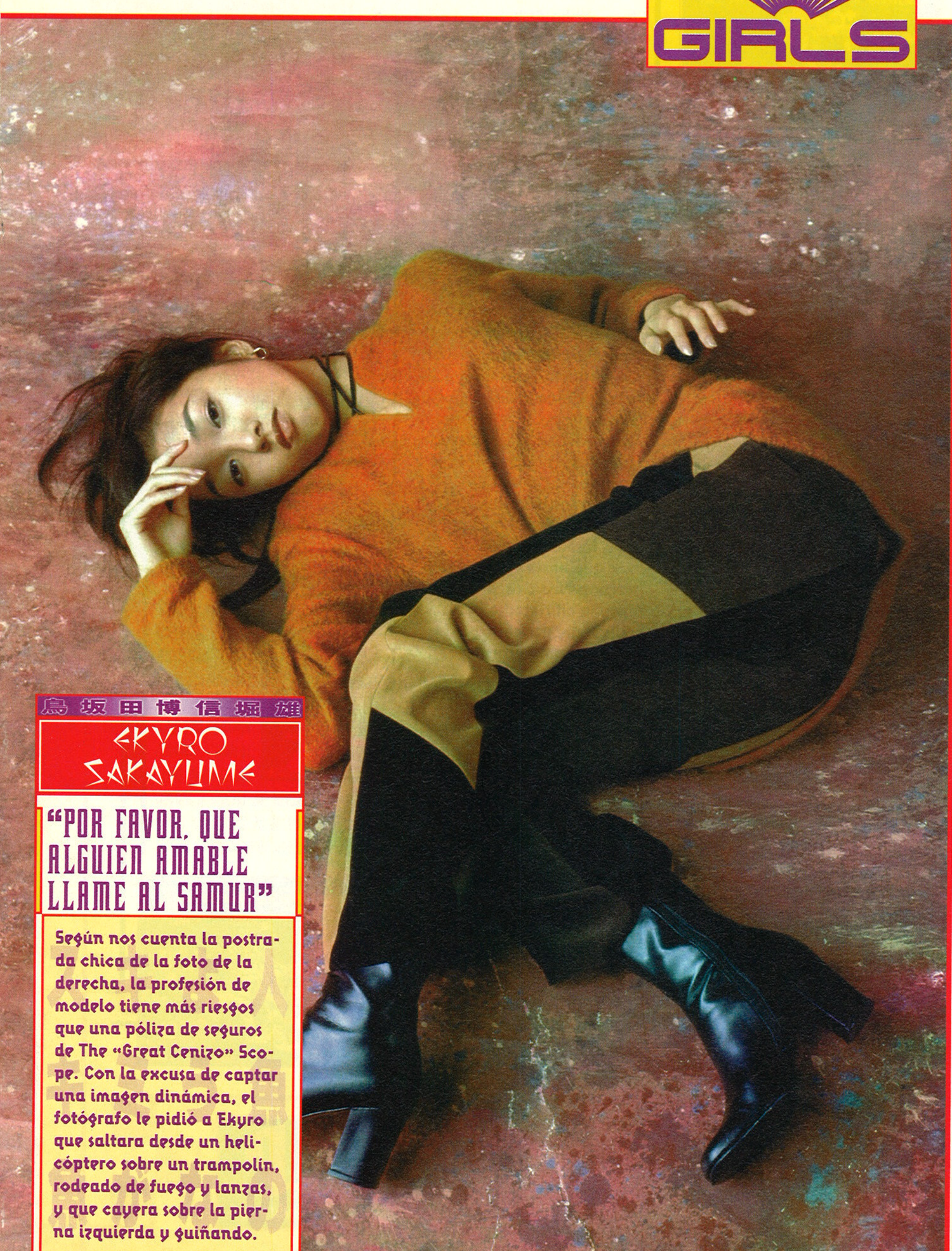


TOGE MAX







鳥坂田博信堀雄

EKYRO SAKAYUME

"POR FAVOR, QUE ALGUIEN AMABLE LLAME AL SAMUR"

Según nos cuenta la postrada chica de la foto de la derecha, la profesión de modelo tiene más riesgos que una póliza de seguros de The «Great Cenizo» Scope. Con la excusa de captar una imagen dinámica, el fotógrafo le pidió a Ekyro que saltara desde un helicóptero sobre un trampolín, rodeado de fuego y lanzas, y que cayera sobre la pierna izquierda y guiñando.



Por fin **SNK** ha logrado realizar una fiel conversión de uno de sus juegos de lucha para ***PlayStation***, aun teniendo en cuenta la gran diferencia entre ésta y ***Neo Geo*** en lo que a RAM se refiere. Habrá gente que piense que la versión ***Saturn*** es mejor que la de ***PSX***, debido a su mayor número de *frames* de animación de los luchadores gracias al cartucho de RAM, aunque personalmente creo que la versión ***PlayStation***, aun faltandole muchisimas animaciónes -incluída la de los personajes después de ser expulsados del ring-, es más jugable. Los golpes especiales, *combos* y demás movimientos del juego son mucho más fáciles de realizar que hasta en la versión ***Neo Geo***, al contrario de lo que ocurría en ***Saturn***, y la dificultad es bastante más alta que en la consola de **Sega**, ganando así en adicción. Esperemos que **SNK** siga realizando conversiones de este estilo para ***PSX***.

DOC





EL MODO *MASTER ARTS* OS ENSEÑARA COMO REALIZAR LOS COMBOS MAS INCREIBLES Y DEVASTADORES QUE JAMAS HAYAIS IMAGINADO. DIVIDIDOS EN SEIS GRUPOS, DE MENOR A MAYOR DIFICULTAD Y DAÑO, SE OS MOSTRARAN HASTA LOS BOTONES A PULSAR. ¡A PRACTICAR MADRE!



REAL BOUT











THE KING OF FIGHTERS '96

CD ROM

SATURN

SNK



SNK vuelve a realizar una perfecta conversión de uno de sus mejores juegos de lucha para ***Neo Geo*** en los 32 *bits* de **Sega** apoyándose cómo no, en el cartucho de RAM aparecido hace unos meses junto a REAL BOUT y que más tarde fue utilizado para transformar el SAMURAI SHODOWN 3 de ***Saturn*** en un hermano gemelo, aunque bastante más rapido, de la versión ***Neo Geo CD***. Nada falta en esta nueva entrega: *combos*, *supers*, especiales potenciados al mas puro estilo REAL BOUT, etc. La jugabilidad no es ni mucho menos parecida a la de su predecesor, ya que los movimientos son algo más dificiles de ejecutar, y el estilo de juego se acerca mas a FATAL FURY R.B. que a los anteriores KOF. Hay que destacar la sustitución del movimiento de esquivar por el de rodar, y la simplificación de casi todas las técnicas habituales.

DOC



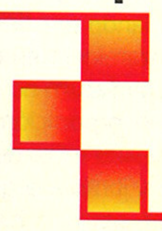






KING OF FIGHTERS '96







Sailor Moon SuperS

A casi un año vista desde el lanzamiento de la versión *PlayStation* (de la que pudistéis ver un pequeño avance en Nº 48 de **SUPER JUEGOS**), la entrega para *Saturn* de **SAILOR MOON SUPER S** llega hasta nosotros, con nulas esperanzas de que algún día llegue a **España**. En su momento la de *PSX* sí llegó a tener casi asegurada su distribución vía **Konami**, pero su pésima calidad acabó echando por tierra todo plan de lanzamiento en este país. La entrega **Saturn** no es superior, pero la incorporación de unas sensacionales *intros* de dibujos animados, junto a la gran popularidad que siempre ha tenido aquí el

MANGAZONE

Para que luego no digan por ahí que ponemos por las nubes todos los juegos basados en manga que llegan a nuestras manos, este mes hemos escogido un título con renombre, pero de una mediocridad acuciante. A pesar de ello, la última adaptación de SAILOR MOON para Saturn merece un breve vistazo.



• por NEMESIS •

manga de **Naoko Takeuchi** han sido para nosotros motivo suficiente para comentar brevemente este juego. Muy en la línea de KILLER INSTINCT, los *sprites* que dan vida a **SAILOR MOON**, Sailor Mercurio y demás, están generados integramente por ordenador, con resultados poco afortunados, tanto por el diminuto tamaño de los luchadores, como por su lamentable forma física (el juego debería llamarse «Sailor Patitas de Alambre»). A pesar de todo, **Angel** (una de tantas subsidiarias de **Bandai**) ha hecho todo lo posible por dotar al juego de elementos con los que enganchar a los fans de la lucha. Para ello han creado el *Ability Customize System* que permite modificar las habilidades de tu luchadora a tu antojo, pudiendo elegir entre 10 diferentes: las ya mencionadas Sailor Moon y Mercurio, más Sailor Marte, Júpiter, Venus, Urano, Neptuno, Plutón, Saturno y la simpar Chibiusa. Hay un modo historia (al que se corresponde la fantástica *intro* de *anime* que adorna estas páginas), un modo *versus* (en el que se puede combatir en diez escenarios diferentes) y una completa colección de *Ultimate Attacks*, espectaculares llaves que aportan algo de luz a un conjunto bastante oscuro y triste. Un juego muy olvidable, del que esperamos recuperarnos con nuevos y mejores lanzamientos basados en este manga.

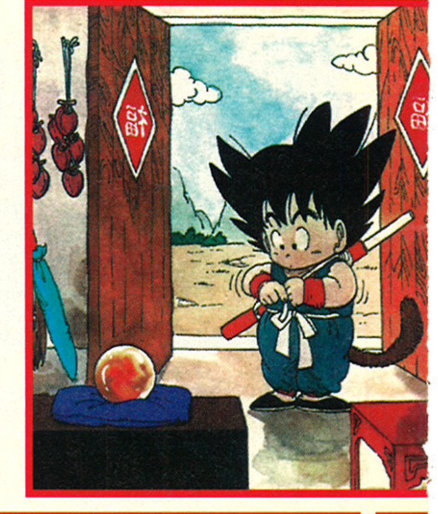
EL CONTESTADOR

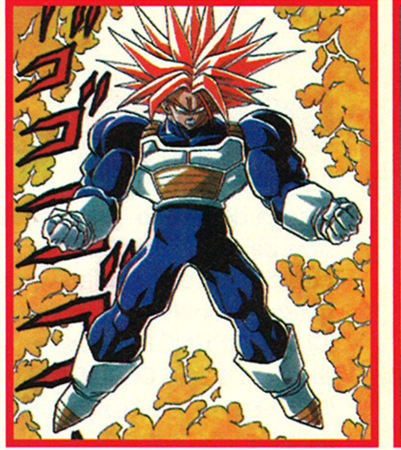
PIIIP Mensajes -¡somos-la-legión!- de una ídem: **Alberto Pelayo (Lugo), Gloria Alcurruque** (la primera vez leí *Currupipi*, **Burgos), Fernando Medinacelli (Barcelona), "Luki" Payá (Gerona), Anselmo Fuentes (Madrid), Enrique Fontes (Oviedo), Xavi Hevia (Barcelona), Carlos Irigo (Madrid), Christian Ferrer (Granada)** y unos cuantos más, le dedican hasta poemas a nuestra regia cadena («El mundo estaba del revés, hasta que DRAGON BALL empezó en **Antena-3**», **Medinacelli** dixit) por lo de enriquecer la sabiduría popular con **San Son Goku de Gohanes**. Gracias mil en nombre de quien ha tenido la feliz idea de comprar los derechos. Os juro que si le encuentro, le beso los adentros. ¡Ah! **JAPANMANIA** no se va a quedar al margen de la movida, qué va. A partir del mes que viene, abrimos sección idónea: GOKUMANIA. Con tops, dibujines, guías... de todo. Lo malo, ¡qué digo, lo bueeeeeno!, lo mejooor de todo, es que el insigne profesor **Augustus Wanamaker** volverá a ver reducidos sus vomitextos a dos pobres páginas. Que te den morcilla, abuelo.

SUPERMANGA.
C/O'Donnell, 12.
28009 Madrid

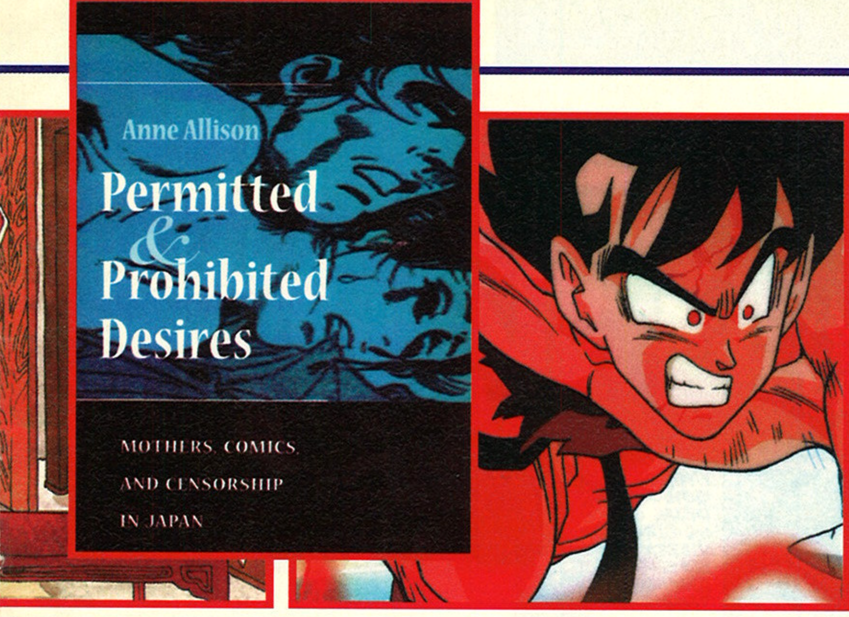


PIIIP Mensaje de **Mario «Comadreja» Martínez (Madrid)**. Aplaudo con las cejas -y no veas cómo duele- porque tu alegría me da frenesí. Eso de que hayas visto cumplidas tus expectativas con las nuevas series manga de **Planeta** está muy bien, pero que muy bonito. Chatito que eres. De todas formas, FORTUNE QUEST me la repanchifla de canto y tres veces... aunque mister **Wanamaker** ande por estos mundos de **Raito-Gobun** diciendo que es la Biblia en verso. Por lo demás, gracias. Gracias por sernos fiel, gracias por quereros, gracias por adorarme. Pero por tu manga, esa cosa llamada DEVIL'S DEVIL, no te voy a dar las gracias. Leerlo ha sido como tener a **Nieves Herrero** mordiéndome el trasero día sí, día no. Qué horror, oye.

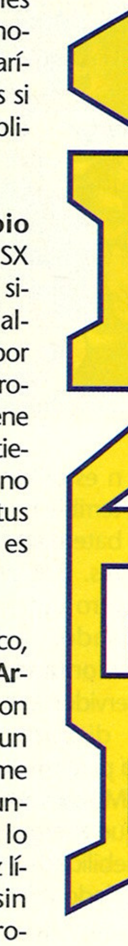




PIIIP Mensaje de **María Isabel Lozano (Tarragona)**. El manga de **Spice Girls**, que lo único que tiene de **U-Jin** es el estilo (remotamente parecido en lo gráfico, lejísimos por desgracia en en el departamento Perversiones), es un artículo pro-







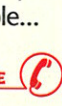
mocional disponible únicamente en **Japón** y sólo para periodistas. Creo que tenemos crudísimo verlo por aquí. Pero si taaanto taaanto insistís...

PIIIP Mensaje de **Pedro Dalet (Madrid)**. Decirte cuál es la mejor serie manga disponible en el mercado español me parece una temeridad, qué digo, una estupidez digna de **Ana Obregón**. Así que vete olvidando. Si tu presupuesto es limitado, cómprate un ejemplar de una colección distinta cada mes. No entenderás nada, pero te lo pasarás de miedo.

PIIIP Mensaje de **Cristina Rosal (Barcelona)**. PERMITTED & PROHIBITED DESIRES, el libro de la antropóloga **Anne Allison** que has visto anunciado en alguna que otra revista americana, habla de la censura en el manga, sí... pero no en contra, como supones, sino muy a favor. Te aseguro que sus argumentaciones, atacando series durísimas que ni siquiera conocemos en nuestro país, acabarían convenciéndote. Veremos si alguien tiene narices de publicarlo en castellano.

PIIIP Mensaje de **Serapio Ródilo (Bilbao)**. La versión MSX de DRAGON BALL Z: GO! ni siquiera ha sido editada oficialmente en el **Japón**. ¿Sabes por qué? Pues porque ha sido programada en **Holanda** y no tiene nada que ver con **Bandai**. Y tienes razón, la he visto. Espero no teñir de color caca de *luxe* tus sueños rosa si te digo que es malíiiiiisima.

PIIIP Mensaje (transoceánico, cuco) de **Nono Warsawski (Argentina)**. Eso de que hablaron de JAPANMANIA, y bien, en un canal televisivo de tu país... me pone TODOS los pelos de punta. Pero oye: ¿Por qué me lo cuentas en una cartita de diez líneas? ¡¿Qué carajo haces sin mandarme una cinta del programa?! ¡¿Eh?! Será posible...

AL APARATO: J. M. MONTANE 

BANZAI

EL TRIVIAL DE LOS OTAKUS

■ NEO-OTAKU

1. ¿Quién es el autor de LOS MONSTRUOS DE SHANG-HAI?
2. ¿Qué compañías produjeron el anime de GUN SMITH CATS?
3. Completa el título: INTRON...

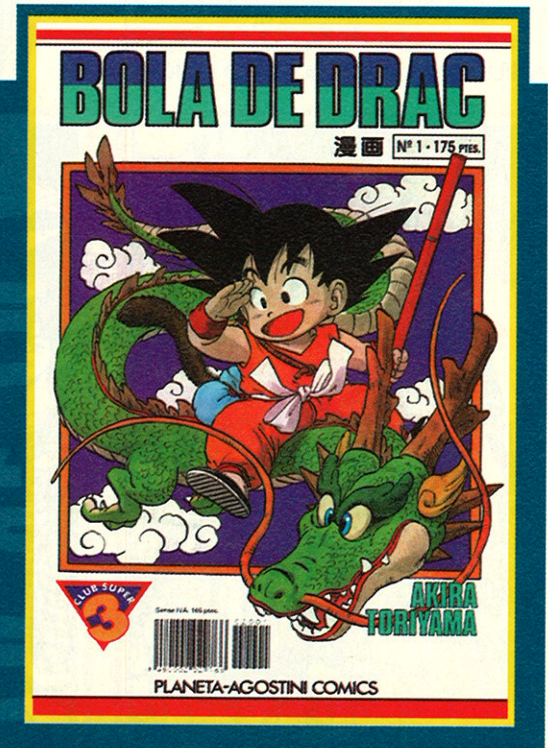
■ OTAKU VULGARIS

1. ¿En qué año se publicó PRO, la primer obra de éxito de Kawaguchi Kaiji?
2. ¿En qué barrio de Tokio se encuentra la famosa TOEI ANIMATION SHOP?
3. ¿Cómo se llama la protagonista de la serie ICZER-ONE?

■ MEGA-OTAKU

1. ¿Quién tradujo el primer número de la edición catalana de DRAGON BALL?
2. Nombra a los autores de la serie FIVE STAR STORIES.
3. ¿Cuál fue el primer trabajo como profesional de Mitsuru Adachi?

◆ Respuestas a las preguntas del mes anterior: NEO-OTAKU: 1: GHOST. 2: Su autor: Masaomi Kanzaki. 3: Gen Nakaoka. OTAKU VULGARIS: 1: Casi 2.000. 2: Mitsuteru Yokoyama. 3: CHIKAINO MAKYU. MEGA-OTAKU 1: Un grupo de nuevos dibujantes fundado en 1932 con el objetivo de enfrentarse al sistema. 2: KIBAO. 3: EL VÍBORA.

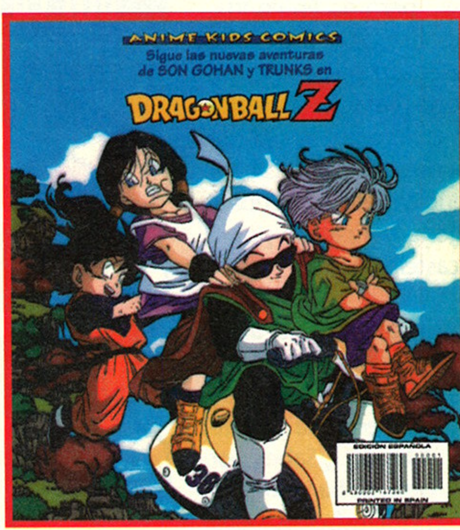


鳥坂田博信堀雄



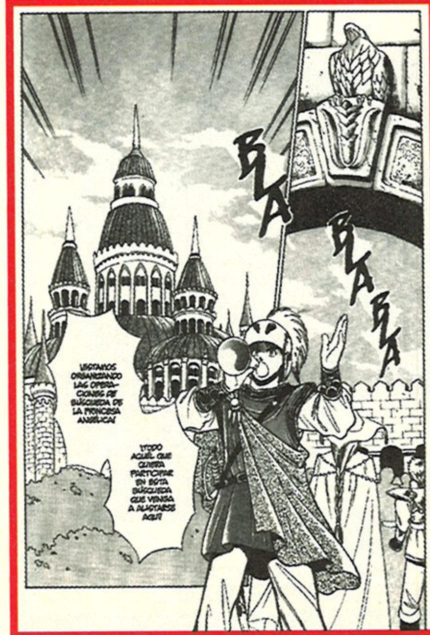




En estos días, me enfrento al terrible recuerdo de un combate dialéctico sin precedentes. Godzilla era nuestro en otro tiempo amable Coordinador, el reputado señor **Montané**. El defensor del **Japón**, un servidor. El motivo de tan amarga disputa: **FORTUNE QUEST**, la para mí obra maestra de **Natsumi Mukai** y **Misio Fukazawa**. ¿Tengo que avergonzarme por sentir UNA debilidad? ¿Tengo que mirar hacia otro lado mientras un supuesto erudito decarga sus iras contra un manga por el mero hecho de ser simpático, infantil incluso? La respuesta es un rotundo no. Y en eso estoy: defendiendo las cualidades de una serie que merece el mayor de los éxitos, que hereda los mejores rasgos de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS sin perder la sonrisa en los la-

Obra maestra como pocas, **FORTUNE QUEST**, de **Natsumi Mukai** y **Misio Fukazawa**, respeta las normas del género con escrúpulo; de ellas me llaman la atención los bellos encuadres y el gran trabajo de tramas.





bios. ¿La historia poco original? De acuerdo, pero respeta las normas del género escrupulosamente. ¿Flojitos los dibujos? Ah no, ni hablar. A mi entender, **FORTUNE QUEST** (375 ptas, serie limitada) disfruta de bellos encuadres y un trabajo de tramas espectacular.

Nuestra pelea, la de mi superior y yo, prosiguió por otros derroteros. La página de correo, por ejemplo. El odia la idea de que **Anabelle Petit** se escriba a si misma en el primer número, mientras que a mí me parece una broma ingeniosa. Claro que **Montané** dice que él ya lo había hecho hace casi 10 años en no sé qué revista de MSX...

Sea como fuere, y con toda la modestia del mundo, os recomiendo que le déis una oportunidad a **FORTUNE QUEST**. Se la merece. Como también la merece, aunque no tanto, la edición que **Planeta** acaba de iniciar de los famosos *Anime Kids Comics* de la serie DRAGON BALL-Z (295 pesetas, serie regular). Es algo que los fans españoles estaban esperando desde hacía mucho tiempo, así que las ventas están aseguradas. Pero tratándose de una publicación destinada claramente al consumo infantil... ¿Era necesario respetar el sentido inverso de lectura? No lo creo. Es más, me juego la colección de vajillas de **Churchill** a que los chavales acabarán aburriéndose de tanto esfuerzo mental. Lo que no significa que lo desee, claro está.

Bien. Son Goku no es el único que ha vuelto por sus fueros a los quioscos (y a la televisión: sábados y domingos en el CLUB MEGATRIX). Ranma protagoniza también una nueva entrega, la quin-



ta (325 pesetas, serie limitada), que prosigue la línea argumental anterior y no depara casi ninguna sorpresa. Buena noticia para los incondicionales y mala, malísima, para sus detractores. Yo me cuento entre los primeros... Cosa que no puedo decir del primer volumen (y quién sabe si último) del TEATRO MANGA de **Akira Toriyama** (208 páginas, 1.295 pesetas), una obra menor en todos los sentidos que recoge los primeros trabajos del autor de DRAGON BALL. WONDER ISLAND, con que se abre el libro, es moderadamente gracioso... pero en su secuela empieza a tenerse la sensación de que las páginas van cuesta abajo. TOMATO, una historieta de encargo, es de un endeble que hace sentir más pena que simpatía por el autor que intentaba salir en aquellos tiempos del anonimato. POLA & ROID y MAD MATIC, larguísimas, están cortadas por el mismo, ridículo, patrón. Y la «antología» -que de verdad lo ese se despide con CHOBIT, una especie de borrador de DRAGON BALL protagonizada por un policía que bien podría ser una versión primitiva del inefable Goku, similitudes gráficas aparte.

¿Tanto necesita **Planeta** rentabilizar su inversión en **Toriyama**? ¿Tanto como para humillarle en público vendiendo a precio de saldo lo peor de su ya extensa carrera? TEATRO DE MANGA es carne de fanzine; y putrefacta.

Turno para alegrar la vista. **Manga Films** continúa con su política de lanzamientos mensuales, entre los que este mes destacan una nueva entrega de la serie STREET FIGHTER (1995 pesetas, 69 minutos), otra película basada en CRYING FREEMAN llamada KILLER'S ROMANCE (2.995 pesetas, 95 minutos, ultra-recomendada) y, por encima de todas, la impresionante HIROSHIMA (2.995 pesetas, 85 minutos), inspirada en el conmovedor BAREFOOT GEN.

Ah... Tiempo para la despedida. Compraros FORTUNE QUEST, procurad leer algún buen libro de **García Márquez** y nunca dejéis de gritar: ¡GOD SAVE HIRO HITO!

博信堀雄鳥坂田博 坂

NIPON GIRLS





鳥坂田博信堀雄

KEIKO KETORE

"NEMESIS ESTA CADA DIA MUCHO MAS CACHAS"

Los ejercicios gimnásticos matutinos, la dieta a base de carne de mapache y una sesión continua de pelis de romanos, han convertido a Nemesis en un coloso sin par. Sus hercúleos posters adornan las paradas de autobuses niponas y ha logrado revivir la fiebre Village People con la canción «Macho, Macho Man». Keyko es la directora de su cuarto club de fans.



Mangaka

Mangaka Tribune

Checklist Mangaka



ACCIONES

GOLPE MAURABO Nº 4
MADARUKANA Nº 5
PATADA TIPO KOBAKA Nº 7
PATADA TIPO HYOHYO Nº 8
GOLPE TAMURABE Nº 10



ALPHAS

MERUBE Nº 4
AYUNI Nº 4
OH, ME! Nº 5
SHIT! Nº 7
DOMEKURA Nº 8
SEDUCCION Nº 9
BOMBA DE VOMITOS Nº 9



ARMAS

BOOMDROIDE Nº 4
METRALLETA DOBUYO Nº 8
REVIENTAHOMBRES Nº 9
TAKABAM Nº 10



CEREMONIAS

TAIRO Nº 4
BUBOBA Nº 5
BUDOKEYO Nº 5
DORAKUMO Nº 6
DOMU-MARAKA Nº 7
NANOKA Nº 7
DOBA-DOBA Nº 7
ONENI Nº 10



CIUDADES

BAEROKA Nº 4
HYONURA Nº 5
SUMOKU Nº 5
KARABA Nº 6
LABURA Nº 6
KOUMUKU Nº 7
WAMUNO Nº 7
SOMAKU Nº 8
TAMU Nº 8
LAMANOKA Nº 8
DAULAMU Nº 9
MUTSAKI Nº 10



CONSPIRACIONES

MOBAKU Nº 4
DUMORUBA Nº 7
DOKERABE Nº 8
GAROKE Nº 8
YUMIHIRO Nº 9
DEBUYOKI Nº 9
DAHAMI Nº 10



ESPIAS

AHIOYO Nº 4
WEMASAKE Nº 4
NUMANUBO Nº 5
RASTREADOR Nº 6
GUMAKA Nº 8
SIMAKU Nº 9
MESAMU Nº 10



GUARDIANES

KUNEBE Nº 6
BERUSU Nº 7
BAKUTA Nº 8
MENORAKA Nº 9
BISO Nº 9



LUGARES

PUERTO HINEKAMU Nº 4
MANSION GAMAKU Nº 5
AEROPUERTO DE KOBEKURA Nº 5
BOSQUE KUMAKE Nº 5
ESTACION NUCLEAR DE POPARU Nº 5
AEROPUERTO DE NIMOBE Nº 6
MONTE MURAKU Nº 6
MONTE GUMABARU Nº 6
MONTE KEIUMU Nº 8
BOSQUE PUMUMO Nº 9
TEATRO TUBBO Nº 9
BOSQUE KULUBU Nº 10
DAYUVILLE Nº 10
MONTE DUKO Nº 10



MUTANTES

KEIKU BUBI Nº 4
TEIKO SADAKA Nº 6
HIDEAKI SAWAMURA Nº 7
YASUHIRO ANNO Nº 9
JOHNNY DABU Nº 10



OBJETOS

JOYA BUMUKU Nº 5
JOYA LAPUKO Nº 7
JOYA DARKUMABARU Nº 7
MOMAKUBU Nº 8
JOYA HYUMAKE Nº 10





OBJETOS DEL OTRO LADO

BERUMASHI Nº 5
MINOKABE Nº 9
SHAIMOKU Nº 10



ORACIONES

DOBEBEYA-BO Nº 4
KARUMUYA-BO Nº 5
YUBUKEIKU-BO Nº 6
KOBARUYASHU-BO Nº 8



PODERES

MUMI Nº 4
SUSU Nº 5
MOBA Nº 6
BOMU Nº 6
WAWA Nº 7
TAMO Nº 8
GUGA Nº 9
BUBI Nº 10



POLITICOS

SRTA. KERAKA Nº 4
HOKUNA Nº 6
KONUBA Nº 6
TISAKI Nº 6
GORUKA Nº 7
HOKUNA Nº 8
WARAMU Nº 8
MASAKO Nº 9
KARU-KARU Nº 10
MURA Nº 10



SOLDADOS

DOMAKURA Nº 5
MAKO Nº 6
DOMEKURA Nº 7
DAERAMU Nº 10



VEHICULOS

COCHE MANAKA Nº 4
MOTO BALUKA Nº 4
MOTO DOMORAKU Nº 7
MOTO NAMUKA Nº 9

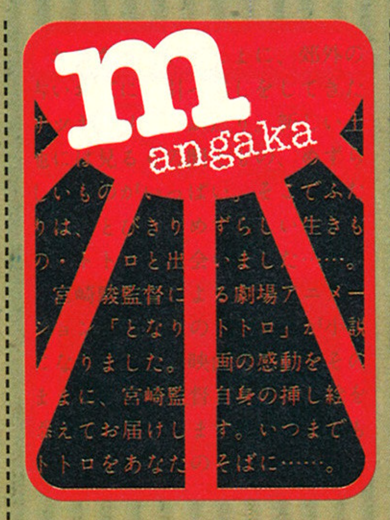
Un juego de cartas coleccionables creado por Jesus M. Montane exclusivo para **JAPANMANIA**

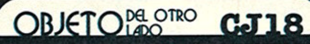


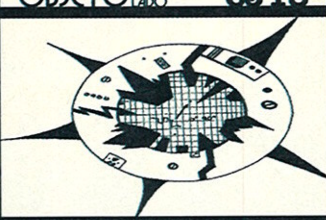


• BARU-BARU •

Los políticos de la facción hiperrealista de Kubután, en el Tepsit, acuerdan desmembrar el partido de Fujima a través de técnicas de control mental. El Gran Consejo de los Charlatanes consiente y bendice la operación, que será asignada a un equipo de psis de Tupokaberu.

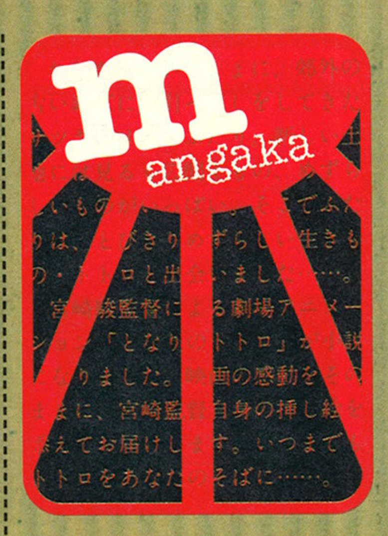


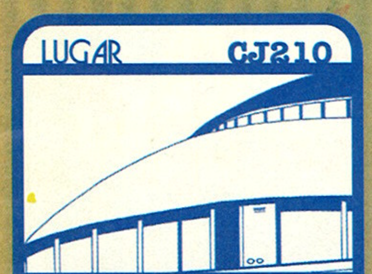




• MAYUKO •

Tras su implantación en el testículo de un macho, se logra una transformación molecular absoluta: de ridículo humanoide a bestial insecto mamut. Resulta muy eficaz en el reciclaje de soldados con miniaturización cerebral.





• COLISEO SABUTO •

Gran circo donde se dan cita deportistas y asesinos en serie para la práctica del klopsa -o "muerte de la epidermis por suspensión traumática de la gravedad "-





• SANSUMAKO •

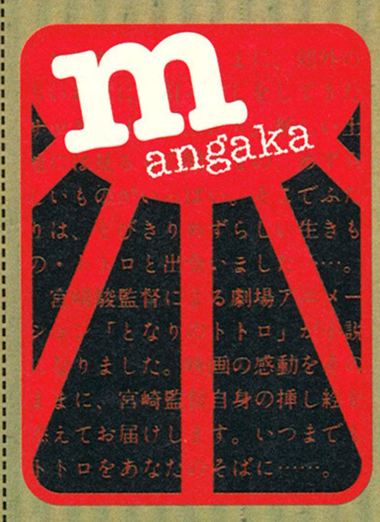
Es capaz de detectar la presencia del enemigo a muchos kilómetros de distancia. Cuando trabaja en colaboración con Darabuno, siembra los campos de minas fecales a razón de dos por segundo.

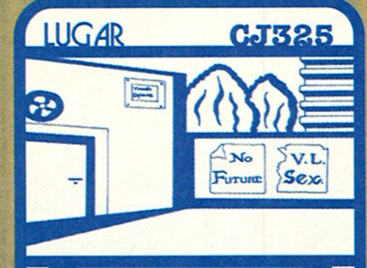




• PUÑETAZO TEBU •

El puñetazo más efectivo de cuantos se dirigen al rostro. Rompe el tabique nasal y, cuando se utiliza un recurso energético, tritura el cerebro, que cae al suelo en dos mil pequeños pedazos, listo para freír.

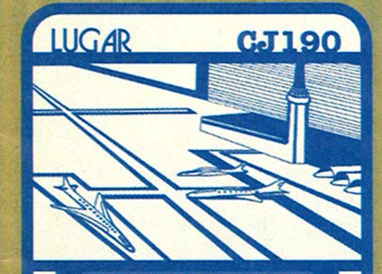




• ANKONABUVILLE •

Llamada "El museo de los horrores antiguos", se mantiene al margen de cualquier avance tecnológico. Así, las mujeres siguen consumiendo píldoras anticonceptivas no inteligentes y los hombres trabajan de sol a sol en minas de carbón para producir café.





• AEROPUERTO MANPUBU •

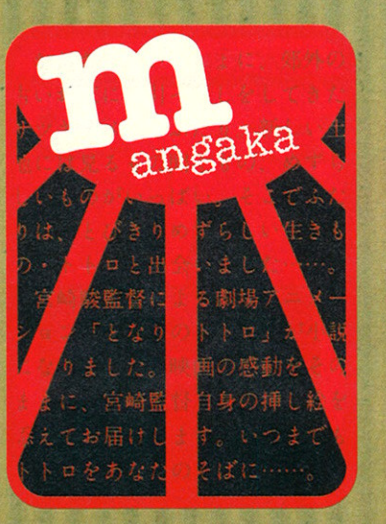
Polémico en su día por las carísimas esculturas de cristal vírico que adornan los tubos de expulsión de viajeros, concentra actualmente un 60% del tráfico aéreo de Haki. Su directora, Amabe Toruko, es una rareza biológica con tres vaginas y un corazón en el estómago.





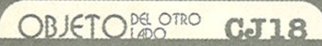
• DAKUBUYA-BO •

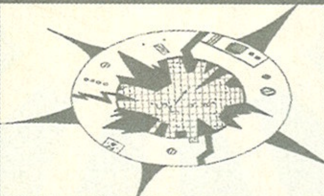
"Nuestro señor de los huevos frutales, escucha nuestra plegaria, lame nuestras lágrimas y preña la tierra estéril de agua vitaminada..."



mangaka

OBJETO DEL OTRO LADO — CJ18





• MAYUKO •

Tras su implantación en el testículo de un macho, se logra una transformación molecular absoluta: de ridículo humanoide a bestial insecto mamut. Resulta muy eficaz en el reciclaje de soldados con miniaturización cerebral.



CONSPIRACION — CJ51



• BARU-BARU •

Los políticos de la facción hiperrealista de Kubután, en el Tepsit, acuerdan desmembrar el partido de Fujima a través de técnicas de control mental. El Gran Consejo de los Charlatanes consiente y bendice la operación, que será asignada a un equipo de psis de Tupokaberu.



SOLDADO — CJ10



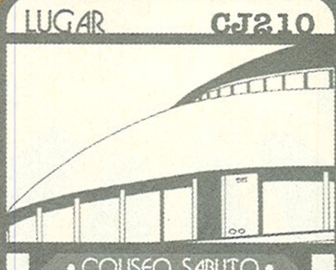


• SANSUMAKO •

Es capaz de detectar la presencia del enemigo a muchos kilómetros de distancia. Cuando trabaja en colaboración con Darabuno, siembra los campos de minas fecales a razón de dos por segundo.



LUGAR — CJ210

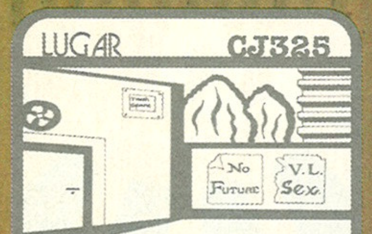


• COLISEO SABUTO •

Gran circo donde se dan cita deportistas y asesinos en serie para la práctica del klopsa -o "muerte de la epidermis por suspensión traumática de la gravedad "-



LUGAR — CJ325

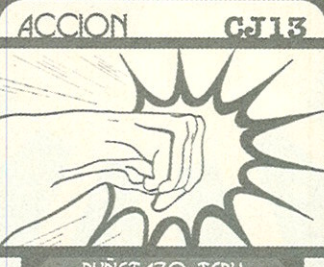


• ANKONABUVILLE •

Llamada "El museo de los horrores antiguos", se mantiene al margen de cualquier avance tecnológico. Así, las mujeres siguen consumiendo píldoras anticonceptivas no inteligentes y los hombres trabajan de sol a sol en minas de carbón para producir café.

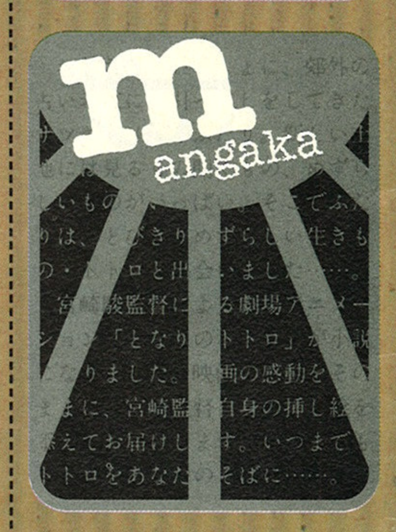


ACCION — CJ13



• PUÑETAZO TEBU •

El puñetazo más efectivo de cuantos se dirigen al rostro. Rompe el tabique nasal y, cuando se utiliza un recurso energético, tritura el cerebro, que cae al suelo en dos mil pequeños pedazos, listo para freír.



ORACION — CJ57

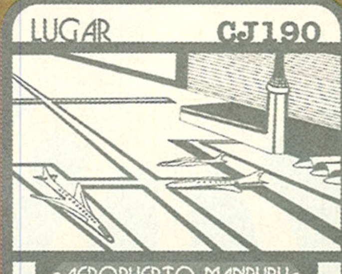


• DAKUBUYA-BO •

"Nuestro señor de los huevos frutales, escucha nuestra plegaria, lame nuestras lágrimas y preña la tierra estéril de agua vitaminada..."

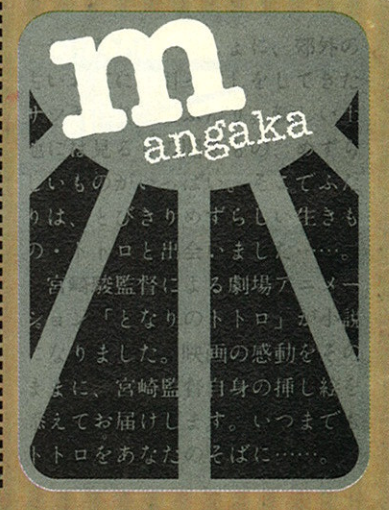


LUGAR — CJ190



• AEROPUERTO MANPUBU •

Polémico en su día por las carísimas esculturas de cristal vírico que adornan los tubos de expulsión de viajeros, concentra actualmente un 60% del tráfico aéreo de Haki. Su directora, Amabe Toruko, es una rareza biológica con tres vaginas y un corazón en el estómago.





CEREMONIA CJ21

• HYEROKU •

"Nuestro señor de los huevos frutales, escucha nuestra plegaria, lame nuestras lágrimas y preña la tierra estéril de agua vitaminada..."





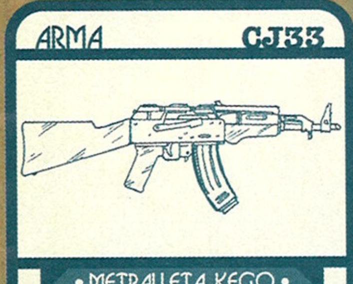


VEHICULO CJ4

• MOTO TORUNABA •

Considerado el más potente de los vehículos de la Dimensión, tiene múltiples usos: ejerce funciones de animal de compañía con 1.000 diálogos estándar a reproducir, da leche merengada y tolón, tolón, saca la preshoka salada. ¡Ay, qué moto tan pirada!

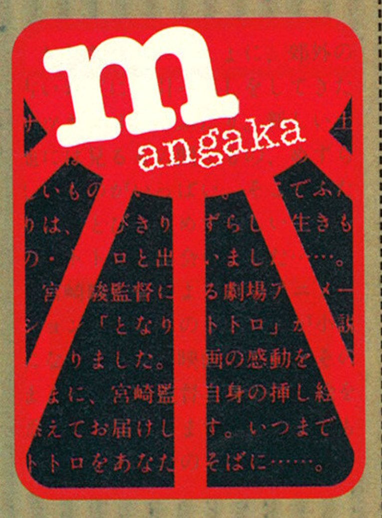




ARMA CJ33

• METRALLETA KEGO •

Su munición especial ANSA calcina al contacto y persigue el alma nómada hasta su llegada a las puertas del Infierno, donde pierde la cabeza uterino-vaporosa.

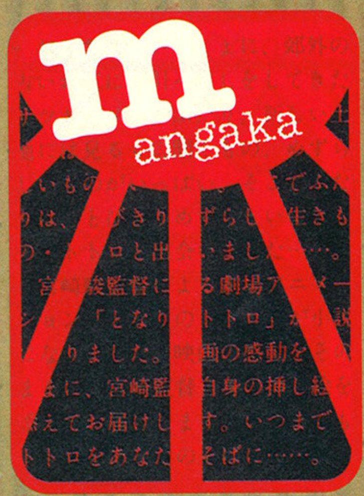


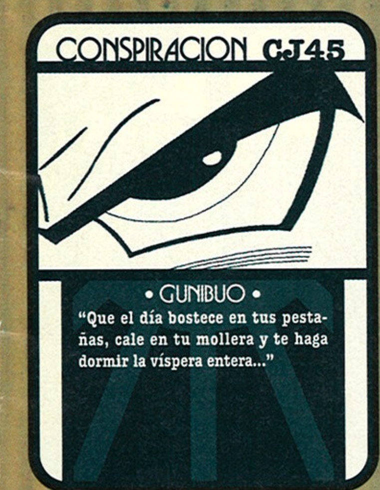


SOLDADO CJ16

• FOKUMA •

Experto en el manejo de vehículos ligeros de combate, es una de las estrellas de las carreras ilegales de Mutsaki. Sus mutilaciones -13, mal número- han sido objeto del sesudo análisis de Koyabu Sate "Miembros robóticos y cómo utilizarlos".





CONSPIRACION CJ45

• GUNIBUO •

"Que el día bostece en tus pestañas, cale en tu mollera y te haga dormir la víspera entera..."





ESPIA CJ125

• TOKOMBO •

Obispo de la religión del Credo Oscuro, practica el ashumayat, técnica que permite la transferencia mental de datos por medio de la oración continua.





CEREMONIA CJ17

• BUREBIYA •

Primera de las ceremonias del Peregrinaje Vital, se celebra a los 6 días del nacimiento y consiste en la ablación del colmillo del sobaco -cuando aparece-.

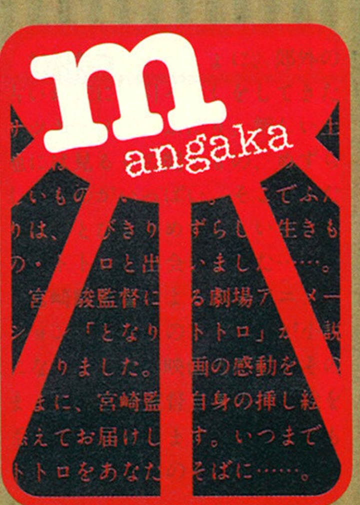




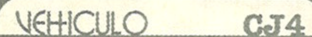
LUGAR CJ90

• MONTE UYOPU •

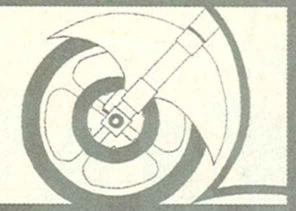
Es el segundo monte más alto de la dimensión, con 9.100 metros de altura. Se dice que su boca de piedra ha complacido al mismo Raito-Gobun... y que su blancura eterna tiene, por ello, una explicación poco meteorológica.



mangaka

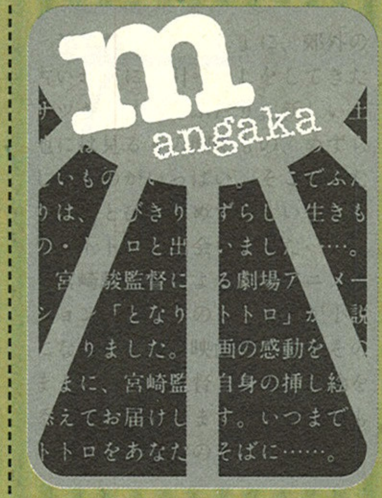


VEHICULO — CJ4

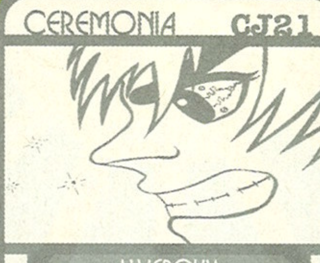


• MOTO TORUNABA •

Considerado el más potente de los vehículos de la Dimensión, tiene múltiples usos: ejerce funciones de animal de compañía con 1.000 diálogos estándar a reproducir, da leche merengada y tolón, tolón, saca la preshoka salada. ¡Ay, qué moto tan pirada!



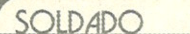
CEREMONIA — CJ21



• HYEROKU •

"Nuestro señor de los huevos frutales, escucha nuestra plegaria, lame nuestras lágrimas y preña la tierra estéril de agua vitaminada..."





SOLDADO — CJ16

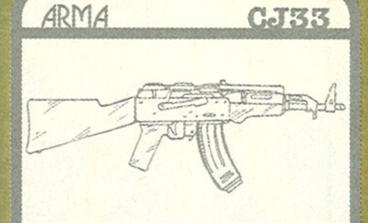


• FOKUMA •

Experto en el manejo de vehículos ligeros de combate, es una de las estrellas de las carreras ilegales de Mutsaki. Sus mutilaciones -13, mal número- han sido objeto del sesudo análisis de Koyabu Sate "Miembros robóticos y cómo utilizarlos".

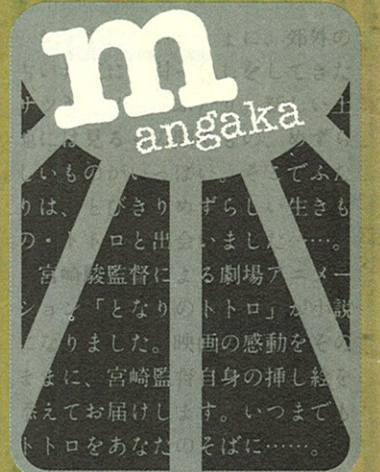


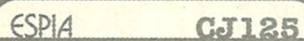
ARMA — CJ33



• METRALLETA KEGO •

Su munición especial ANSA calcina al contacto y persigue el alma nómada hasta su llegada a las puertas del Infierno, donde pierde la cabeza uterino-vaporosa.





ESPIA — CJ125



• TOKOMBO •

Obispo de la religión del Credo Oscuro, practica el ashumayat, técnica que permite la transferencia mental de datos por medio de la oración continua.

CONSPIRACION — CJ45

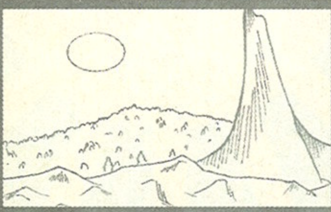


• GUNIBUO •

"Que el día bostece en tus pestañas, cale en tu mollera y te haga dormir la víspera entera..."



LUGAR — CJ90



• MONTE UYOPU •

Es el segundo monte más alto de la dimensión, con 9.100 metros de altura. Se dice que su boca de piedra ha complacido al mismo Baito-Gobun... y que su blancura eterna tiene, por ello, una explicación poco meteorológica.

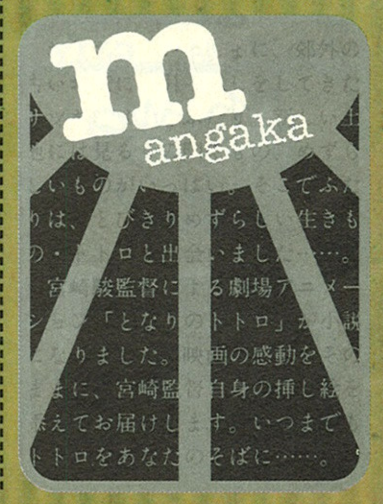


CEREMONIA — CJ17



• BUREBIYA •

Primera de las ceremonias del Peregrinaje Vital, se celebra a los 6 días del nacimiento y consiste en la ablación del colmillo del sobaco -cuando aparece-.





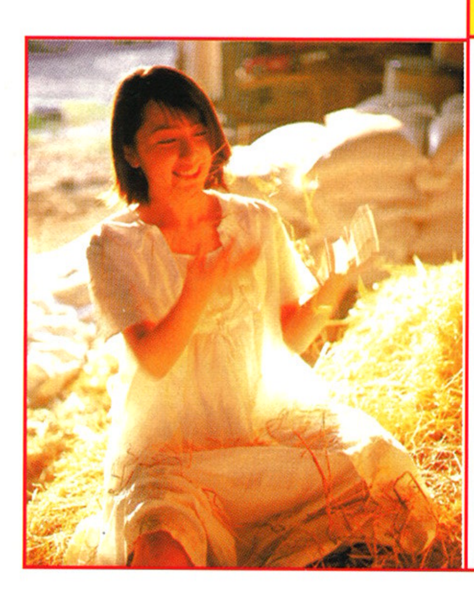


坂

鳥坂田博信堀雄

SHEMEBE MISHISY

"EL AROMA DE MI HOGAR ES EL AROMA DE MAYERICK"



Shemeve siempre se ha distinguido de sus amigas por su indumentaria vaporosa. Pero, como ella dice, para vapores los que suelta Mayerick. Después de una cena con nuestro jefe de Retroviews, que tenía como plato fuerte una fabada asturiana «al chorizo fetén», Mayerick fue confundido con una moto en su deambular por las calles de Tokio. Reiros de Chernobyl.

